L'Appel de Cthulhu 7e édition

LIVRET DE CAMPAGNE

DES CONTRÉES DU RÊVE

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Les Contrées du Rêve
Légende
Ville
Routes principales
Routes maritimes
N
Kadath
Désert Glacé
Terres Inconnues
Plateau de Leng
La Lune
Lomar
Kaar
Baie de Banna
Le Roc Sans Nom
Mer Cérénérienne
Serranie
Labyrinthes des Gnorri
Céléphaïs
Jungle de Kled
Hlanith
Mt Hatheg-Kla
Ulthar
Mt Lerion
Mt Thurai
Dylath-Leen
Forêt de Parg
Sydathria
Mnar
Ilarnek
Dothur
Terres des Nomades
Royaumes Fantastiques
Vers les Colonnes de Basalte de l'Ouest
Mer du Sud
Zak
Zar
Aphorat
Thalarion
Cavernes de Vie
Oriab
Baharna
Thran
Ruines de Yath
Vallée Maudite
Mt Ngranek
La Cité Engloutie
Thorabon
Zakarion
Rinar
Ogrothan
Mtal
Zais

LIVRET DE CAMPAGNE

« Dans le cas de Lovecraft, quelque chose de tangible est sorti de l'univers réputé non substantiel du rêve. La question que je me pose est la suivante : cet univers est-il non substantiel ? Si le rêve est éthéré, que devient la proposition de Gerhard Schrach sur la non-substantialité des corps dits solides ? Souvenez-vous que ses rêves étaient si "réels" qu'il ne savait jamais quel univers était le plus réel, le monde éveillé ou celui du rêve.

J'ai eu la chance de rencontrer Schrach une fois, à Vienne, et de discuter avec lui de ses expériences sur le domaine subconscient de l'esprit qu'il appelait les "Contrées du Rêve". Selon lui, les brèves périodes du sommeil que le commun des mortels appelle "rêve" n'en sont pas du tout, mais seraient de simples reflets du monde éveillé qui flottent à la surface de l'esprit subconscient lors des périodes de sommeil léger. Pour découvrir les véritables Contrées du Rêve, à en croire Schrach, il est nécessaire d'aller beaucoup plus profond. »

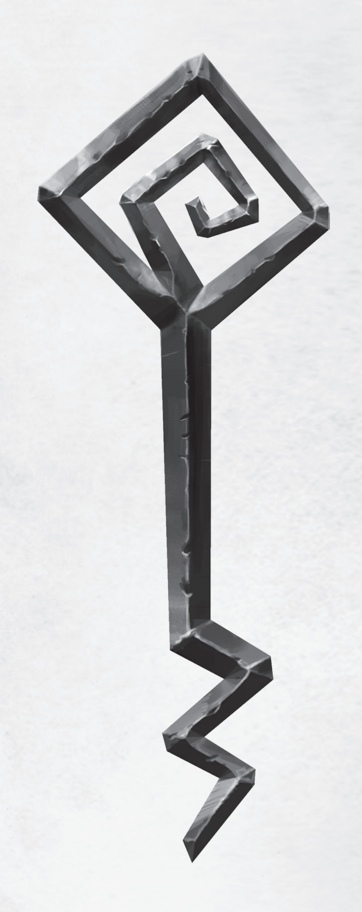
Brian Lumley, *Les Légendes des Contrées du Rêve*, Mnémos, avril 2015

Nom ______________________

Prénom ______________________

Date de la campagne ______________________

Notes



L'Appel de Cthulhu 7e édition

État civil

Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Résidence ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR | ÉDU
DEX | TAI
POU | INT
CON | MVT +1 -1
APP

Blessure grave .... PV max. ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... Folie persist. .... Initial .... Max. ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'investigateur

- Anthropologie (01 %) .... %
- Archéologie (01 %) .... %
- Artisanat (05 %) .... %
- Arts et métiers (05 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Baratin (05 %) .... %
- Bibliothèque (20 %) .... %
- Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
  - (arme spécifique) (variable) .... %
  - (arc) (10 %) .... %
  - (lance) (10 %) .... %
  - (javelot) (10 %) .... %
- Combat rapproché
  - (corps à corps) (25 %) .... %
  - (arts martiaux) (01 %) .... %
  - (hache) (20 %) .... %
  - (fleuret) (10 %) .... %
  - (poing/lame) (50 %) .... %
  - (lutte) (25 %) .... %
  - (couteau) (25 %) .... %
  - (armes d'hast) (10 %) .... %
  - (lance) (10 %) .... %
  - (javelot) (10 %) .... %
- Comptabilité (05 %) .... %
- Conduite (20 %) .... %
- Coutumes légales (05 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- Crochetage (01 %) .... %
- Dissimulation (15 %) .... %
- Discrétion (20 %) .... %
- Droit (05 %) .... %
- Écouter (20 %) .... %
- Électricité (10 %) .... %
- Équitation (05 %) .... %
- Esquive (DEX/2) .... %
- Estimation (05 %) .... %
- Grimper (20 %) .... %
- Histoire (05 %) .... %
- Imposture (05 %) .... %
- Intimidation (15 %) .... %
- Lancer (20 %) .... %
- Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues étrangères (00 %)
  - .... %
  - .... %
  - .... %
- Mécanique (10 %) .... %
- Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- Nager (20 %) .... %
- Naturalisme (10 %) .... %
- Occultisme (05 %) .... %
- Orientation (10 %) .... %
- Persuasion (10 %) .... %
- Pickpocket (10 %) .... %
- Pilotage (01 %) .... %
- .... %
- Pister (10 %) .... %
- Plongée (01 %) .... %
- Premiers soins (30 %) .... %
- Psychanalyse (01 %) .... %
- Psychologie (10 %) .... %
- Rêver .... %
- Sauter (20 %) .... %
- Savoir (01 %)
  - Ès Rêves .... %
  - .... %
- Se cacher (10 %) .... %
- Sciences (01 %) .... %
  - .... %
  - .... %
- Survie (10 %) .... %
- .... %
- Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- .... %
- .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1D3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

Artefacts et sorts

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur :.................. Scénario :..................

NOM ....

Joueur :.................. Scénario :..................

NOM ....

Joueur :.................. Scénario :..................

NOM ....

Joueur :.................. Scénario :..................

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

- Maladresse .... 100 / 96+
- Échec .... > %
- Ordinaire .... ≤ %
- Majeur .... 1/2 %
- Extrême .... 1/5 %
- Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la Santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins soigne 1 PV | **Médecine** soigne 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

Nom du joueur ....

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

MES COMPAGNONS D'AVENTURES ONIRIQUES

Nom du joueur	*Ce que je sais de lui / d'elle*
Nom - Prénom	
Nationalité	
Sexe - Âge	
Occupation	
Talents spéciaux	
....	

Nom du joueur	*Ce que je sais de lui / d'elle*
Nom - Prénom	
Nationalité	
Sexe - Âge	
Occupation	
Talents spéciaux	
....	

Nom du joueur	*Ce que je sais de lui / d'elle*
Nom - Prénom	
Nationalité	
Sexe - Âge	
Occupation	
Talents spéciaux	
....	

LES CONTRÉES DU RÊVE

Pour Gerhard Schrach, le rêve se présentait sous la forme d'une existence tangible et séparée, qu'il pense être à la racine du subconscient humain. Pas seulement le subconscient d'un individu, n'est-ce pas, mais celui de l'humanité entière. Il pensait que, si nous savions comment procéder, chacun de nous pourrait explorer ces miraculeuses contrées. Mais il pensait bien que peu de rêveurs seraient capables de ramener dans le monde éveillé un souvenir fragmentaire de ces contrées.

Brian Lumley, *Les Légendes des Contrées du Rêve*, Mnémos, avril 2015

Vaste dimension alternative enchanteresse et merveilleuse, les Contrées du Rêve de Lovecraft relèvent d'un caractère éthéré et troublant. Toutes choses y subissent des distorsions, voilées d'irréalité. Les beautés ineffables côtoient ainsi nombre de terreurs cosmiques. Dans cet univers fantasmagorique, les rêves sont des réalités où les cauchemars rôdent en bordure. Cet espace existe uniquement pour et par les rêveurs de la Terre. Les Contrées du Rêve sont une émanation façonnée par les hommes. Elles se nourrissent des mémoires, mythes et légendes des différents peuples qui ont occupé la Terre à travers les âges. Elles ont vu ériger et anéantir les plus grandes civilisations du Monde de l'Éveil qui ont laissé une empreinte sur ce monde invisible. Cependant, elles sont semblables à la conception des premiers hommes qui les ont fantasmées : chimériques, fantastiques, épiques, lumineuses, ténébreuses et horrifiques.

Le Monde de la Surface

En écoutant Schrach me rapporter les détails incroyablement précis de ce qu'il avait rêvé, je me suis trouvé emporté par le récit de ses aventures, par sa description des peuples, des coutumes, des paysages et des villes des Contrées du Rêve.

J'ai eu l'impression de connaître moi aussi les fleuves qu'il décrivait, d'avoir traversé le Skai et le Tross, d'avoir visité les villes de Celephaïs, d'Ulthar ou d'Ilek-Vad !

Brian Lumley, *Les Légendes des Contrées du Rêve*, Mnémos, avril 2015

Les Contrées du Rêve s'étendent sur de vastes continents et deux mers où se côtoient un certain nombre d'îles. Cet ensemble constitue le Monde de la Surface. Il s'étend sous la Lune et au-dessus du Monde Souterrain. Par commodité, il est divisé en cinq zones :

- **L'Est** est un continent inhabité à l'exception de l'Ooth-Nargai dont la capitale est Celephaïs. Cette cité a été créée par les rêves de son monarque le roi Kuranes, le plus grand de tous les rêveurs de la Terre. Au-delà s'étendent les Terres interdites et de dangereux royaumes au sein desquels les voyages sont interdits.





- **Le Nord** est un continent montagneux effroyable et surtout célèbre pour son sinistre plateau de Leng. Cette région se partage entre les araignées géantes et des créatures bipèdes semblables à des satyres, connues sous le nom d'hommes de Leng. Sur la côte sud du Nord, une petite civilisation réussit à prospérer. Au-delà de cet étroit ruban de vie, le Nord est un endroit hostile et funeste. Il contient aussi des territoires plus agréables telle la ville d'Inquanok, célèbre pour ses carrières d'onyx. Ses landes les plus reculées sont connues pour abriter Kadath l'inconnue, la demeure des dieux.

- **Le Sud** est célèbre pour sa région côtière et son île d'Oriab sur laquelle se trouve le mont Ngranek où une sculpture haute de cent cinquante mètres représentant la silhouette d'une des Grandes Entités de la Terre est visible sur sa face sud. Oriab abrite une civilisation florissante et deux cités, Baharna (au nord) et Andahad (au sud).

- **Les mers** : la mer Cérénienne et la mer du Sud sont parsemées de plusieurs petites îles. À une période, les gnorri peuplaient ces régions. Mais actuellement, leurs colonies se font rares. Les érudits ne savent pas expliquer la raréfaction de ces entités. Certains l'attribuent à des incursions de plus en plus fréquentes des séides du Grand Cthulhu. Les ruines de leurs cités abandonnées ont été repérées en divers endroits des Contrées du Rêve. Les plus impressionnantes se trouvent dans la baie de Benna, dans le Nord.

- **L'Ouest,** le territoire le plus connu, comprend de nombreuses villes splendides. Cette zone paraît être la plus ancienne et la plus peuplée. À l'est de ce continent se regroupent quatre des Six Royaumes, dont Oukranos, le plus réputé, traversé par le fleuve Skai. Il compte trois cités importantes, Kiran, Thran (sa capitale) et Ulthar. Dans Ulthar, de l'autre côté de la rivière Skai, selon la loi, aucun homme n'a le droit de tuer un chat. En s'éloignant vers l'ouest, on trouve l'antique Mnar et plusieurs terres nomades. Le long de la côte sud-ouest se succèdent les Royaumes Fantastiques, tous aussi étranges et oniriques. Cette zone abrite le Bois Enchanté où les 700 marches vers les portes du Profond Sommeil descendent en colimaçon au cœur d'un gigantesque chêne de cette forêt.

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Le Monde Souterrain

Les accès au Monde Souterrain sont nombreux :

- Sous la Pierre Enchantée au milieu du Bois Enchanté.
- Le mont Ngranek offre des passages sur les pics de Throck.
- Un escalier en Sarkomande débouche sur la plaine des goules.
- Les ruines de Karoth pénètrent à Zura.
- Luz au Nord constitue un domaine séparé du Monde Souterrain.

Il venait d'échouer sur une plaine où régnait une douce pénombre, et dont les seules caractéristiques topographiques étaient de grands rochers et des entrées de terriers.

H. P. Lovecraft traduit par David Camus,
La quête onirique de Kadath l'inconnue, Les Contrées du Rêve,
Mnémos, Novembre 2010

Le Monde Souterrain est éclairé par le pâle Feu Mort qui baigne ses régions supérieures d'une inquiétante luminescence grise. Cette faible lueur n'atteint pas les régions inférieures comme la vallée de Pnath où les dholes creusent leurs terriers.

Ce monde souterrain court sous l'ensemble des Contrées du Rêve. Ses principaux habitants sont les goules, qui peuvent physiquement entrer dans le Monde de l'Éveil à travers les cryptes et les cimetières. Il abrite aussi les gugs, des géants monstrueux bannis de la surface pour leurs blasphèmes indicibles.

La zone la plus profonde du monde souterrain est la vallée de Pnath. Cette dangereuse et obscure crevasse est habitée par d'énormes créatures appelées bholes, les ancêtres des dholes de Yaddith.



DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

La Lune

Vu de près, le paysage lunaire s'avéra des plus perturbants pour Carter, inquiet de la taille et de la forme des ruines qu'il voyait tomber en poussière, çà et là. Les temples morts érigés au sommet des montagnes étaient placés de telle manière qu'ils ne pouvaient avoir été édifiés à la gloire des dieux normaux et convenables, et les symétries des colonnes brisées semblaient receler quelque obscure et profonde signification qu'on préfère ignorer.

H. P. Lovecraft traduit par David Camus,
La quête onirique de Kadath l'inconnue, Les Contrées du Rêve,
Mnémos, novembre 2010

La Lune a son pendant dans les Contrées du Rêve. Les navires peuvent faire voile depuis l'extrémité des Contrées du Rêve afin de rejoindre la Lune à travers l'espace.

La Lune est habitée par des êtres malveillants pour lesquels il existe des équivalents dans le Monde de l'Éveil. Malgré ses paysages lunaires surréalistes et extraterrestres, l'atmosphère de la Lune des rêves est respirable par les êtres humains. Les chats de la Terre visitent souvent la Lune tout comme ceux des autres planètes du système solaire des Contrées du Rêve.

La face visible de la Lune est couverte de ruines inquiétantes et de temples consacrés à des dieux inconnus.

La face cachée de la Lune est la demeure des monstrueuses bêtes lunaires, des créatures amorphes alliées à Nyarlathotep.



DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Les Mondes Au-delà

• **Alcheringa** : Partie des Contrées du Rêve liée aux aborigènes d'Australie. Les non-aborigènes ne peuvent pas rejoindre ce domaine. Elle est séparée des Contrées du Rêve par les colonnes de granit du Sud. Le capitaine du Bateau Blanc et les hommes serpents sont certainement les seuls à connaître son existence. Un portail physique en Australie y conduit.

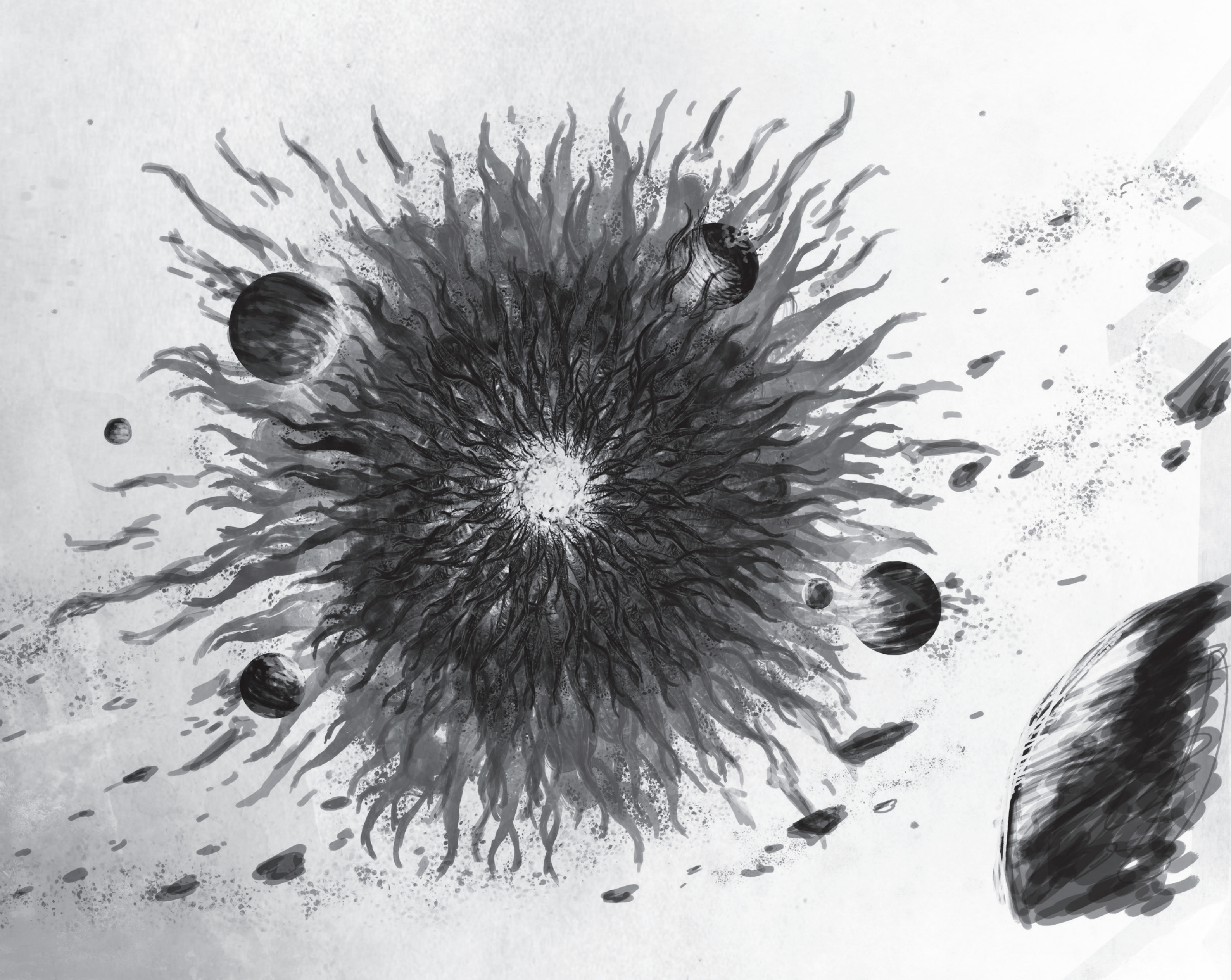
• **Cathurie** : Retiré par les dieux, ce monde de l'Espoir n'est plus pour les hommes. Uniquement de courts séjours y sont permis. Le désespoir de l'homme a enfanté une créature qui guette près du portail de la Cathurie sa destruction lorsque l'Espoir périra et que l'humanité sera perdue.

• **La cour d'Azathoth** : La cour insensée d'Azathoth se trouve au-delà dans l'univers où contours et formes n'existent pas. Les Autres Dieux Inférieurs aveugles et déments poursuivent éternellement leurs danses rythmées par la mélopée des flûtes diaboliques.

• **Nhhngr et Yr** : Les deux Contrées du Rêve extraterrestres qui s'étendent au-delà de Kadath l'inconnue.

• **Sarrub** : Royaume magique s'étendant dans l'espace au-delà de la Lune.

• **Yundu** : Ce monde habité par les Wénéliens est très éloigné dans l'espace des Contrées du Rêve, non éclairé par le soleil.



DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

LES CLÉS POUR EXPLORER CES LOINTAINS ROYAUMES CHIMÉRIQUES

Les différentes façons d'y accéder

Plusieurs manières d'accéder aux Contrées du Rêve existent. Elles sont accessibles grâce au rêve de manière similaire à la projection astrale ou au rêve lucide. Les rêveurs expérimentés sont parmi les habitants les plus puissants des Contrées du Rêve et peuvent devenir résidents permanents après leur mort physique. La plupart des visiteurs empruntent donc la voie des rêves, mais quelques rares explorateurs pénètrent physiquement dans ces mondes oniriques.

Au détour des rêves

Deux hommes robustes conduisant leurs grands yacks par la bride sortirent des brumes du fleuve ; c'étaient des Rêveurs errants qui avaient quitté les cités grouillantes du monde éveillé et qui cherchaient fortune dans les villes et villages côtiers des Contrées du Rêve.

Brian Lumley, *Les Légendes des Contrées du Rêve,* Mnémos, avril 2015

- Pour être en mesure de pénétrer dans les Contrées du Rêve, les investigateurs doivent obligatoirement dormir. Sur un test en Mythe de Cthulhu réussi, ils peuvent découvrir seuls l'entrée de cet univers. Ce test ne peut être tenté qu'une fois toutes les 2D6 semaines consacrées à rêver.

- La voie onirique la plus empruntée pour accéder aux Contrées du Rêve passe par les 70 marches du Sommeil Léger et la Caverne de la Flamme. Cet escalier baroque de marbre richement sculpté peut apparaître n'importe où (bâtiments, véhicules, etc.). Arrivés en bas, les investigateurs débouchent dans une grande caverne aux colonnes de feu montant jusqu'au plafond. Ses prêtres (Nasht et Kaman-Thah) les accueillent avant de leur montrer la voie vers les 700 marches du Sommeil Profond qui s'ouvrent sur le Bois Enchanté des Contrées du Rêve. Les prêtres permettront au rêveur de passer si le total des points en Santé mentale et Mythe de Cthulhu est au moins égal à 75.

- Certains rêveurs peuvent voir leurs songes les amener vers les bordures d'une falaise. La curiosité les pousse à aller vers le vide où, en flottant, ils descendent doucement vers les Contrées.

- Le Bateau Blanc n'apparaît qu'aux rêveurs proches de la mer. Il les emporte vers n'importe quelle région de leur choix accessible par la mer. Si les passagers ne précisent pas de destination, le capitaine du navire fait route vers Sona-Nyl ou Ennon. L'arrivée est toujours atteinte les nuits de pleine lune.

Par la magie

À trente ans, Randolph Carter perdit la clé de la porte des rêves. Jusqu'alors, il avait compensé la banalité de l'existence par des excursions nocturnes de l'autre côté de l'espace, dans d'étranges et anciennes cités, et par-delà les mers éthérées dans de belles et extraordinaires contrées verdoyantes.

H. P. Lovecraft traduit par David Camus, *La clé d'argent, Les Contrées du Rêve,* Mnémos, novembre 2010

Un investigateur peut s'y transporter par la magie.

- **Les sortilèges** : Les sorciers cherchent à franchir le voile entre les mondes. Certains sorts permettent d'entrer ainsi physiquement dans les Contrées du Rêve, comme le *Portail d'onirologie* et le *Portail des rêves* (à sens unique).

- **Un artefact** : Certains objets rares (comme la Clé d'Argent de Randolph Carter, l'Horloge-Temps d'Étienne-Laurent de Marigny) permettent à leurs utilisateurs d'entrer physiquement alors que d'autres (les cristalliseurs de rêves ou les clés des Portails d'émerveillement) ouvrent systématiquement les voies oniriques.

Les accès terrestres

Qu'il s'agisse du fruit de ses recherches ou de l'effet du hasard, un investigateur peut découvrir un lieu de tangence entre les Contrées du Rêve et notre monde éveillé :

- Le Bois Enchanté avec la Forêt-Noire allemande, les Redwoods californiens, la Transylvanie, l'île Roanoke dans la Caroline du Nord, etc.

- Les terres glacées de Lomar, avec l'Alaska, la Sibérie ou le Groenland, etc.

- Le plateau de Leng avec l'Asie Centrale et les profondeurs de l'Antarctique, etc.

- Les terriers des goules du Monde Souterrain mènent à des cimetières et cryptes du Monde de l'Éveil.

- Une vieille demeure dominant les hauteurs brumeuses de l'ancienne ville de Kingsport.

- Etc.

La mort

À sa mort, un rêveur expérimenté peut opter pour que son esprit fuie vers les Contrées du Rêve.

Les drogues

Les drogues (l'opium, etc.) sont par excellence des catalyseurs très usités pour faciliter voire forcer le passage vers les Contrées du Rêve.

Les sorties des Contrées du Rêve

- Les investigateurs présents physiquement dans les Contrées du Rêve ne peuvent en sortir qu'en découvrant des issues « physiques » faites à cet effet.

- Peu importe sa sortie, on réintègre le Monde de l'Éveil par l'endroit d'où on l'a quitté. Les Contrées du Rêve ne sont pas un « raccourci ».

- Présent en rêve, un investigateur peut quitter les Contrées du Rêve en suivant un chemin vers la Terre. En arrivant à son lieu de sommeil, il se réveille, son rêve disparu.

- Un investigateur peut être réveillé si son corps est brusquement dérangé dans le Monde de l'Éveil. Il ne peut pas sortir de son rêve par sa volonté malgré les événements sur Terre. Un investigateur réveillé disparaît naturellement pour ses compagnons présents.

- Lorsqu'ils se réveilleront, les investigateurs pourront être portés à croire que leur aventure « n'était qu'un rêve », à moins qu'ils n'en gardent aucun souvenir. Ils devront effectuer un test d'Intelligence. Si celui-ci est raté, ils n'auront droit à aucun test d'expérience, sauf pour les compétences Rêver ou Savoir ès rêves. Ils oublieront également tout ce qu'ils auront pu apprendre pendant leur sommeil, mais ils ne récupèreront pas de Santé mentale, ni ne perdront les points acquis en Mythe de Cthulhu.



DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

EXPLORER LES CONTRÉES DU RÊVE



Deux nouvelles compétences

Rêver

L'investigateur reçoit cette compétence à sa première entrée dans les Contrées du Rêve (en songe ou physiquement) avec une base égale à son POU. Il gagne un point d'expérience à chaque retour supérieur à une semaine (temps onirique). Un rêveur décédé ne peut plus l'augmenter, car il est devenu résident permanent.

Rêver est utilisé pour modifier la réalité des Contrées du Rêve. L'investigateur ne peut y recourir que pendant un songe ordinaire. L'investigateur endormi peut l'utiliser sans se trouver dans les Contrées du Rêve, consciemment ou non, pour façonner ce qu'il crée. Il peut concevoir des choses modestes (fruit) ou des créations élaborées et merveilleuses. La conception ne peut prendre qu'un seul rêve et un seul jet ordinaire de Rêver pour être achevée, ou elle peut exiger de nombreux efforts de création fructueux distincts, moult rêves et maints délais. Si l'impulsion créative provient de l'inconscient du rêveur, le Gardien décide de ce qui est créé. Cependant, les créations ne sont pas délétères pour les investigateurs.

Pour utiliser la compétence Rêver, une dépense de points de magie est nécessaire (1D6 points de magie par point de TAI de l'objet en question). Le gardien décide de la valeur de la création ambitionnée. Si la quantité de points de magie investie est supérieure ou égale à la valeur et que le test ordinaire de Rêver est réussi, alors l'objet est créé correctement. La valeur représente l'attribut le plus important de l'objet (taille, qualité, etc.). Les êtres animés ont une valeur double de celle de leur équivalent inanimé.

Le coût d'une modification peut être moindre que celui d'une création pure et simple. Si le rêveur échoue, les points de magie seront perdus mais rien ne se produira.

Savoir ès rêves

Cette compétence représente un savoir relatif concernant les Contrées du Rêve. Elle permet d'avoir des connaissances sur un endroit spécifique, leurs histoires, leurs créatures (appartenant ou non au Mythe de Cthulhu), etc.

Savoir ès rêves a un pourcentage de base égal à la moitié du score en Mythe de Cthulhu. Dès que Mythe de Cthulhu gagne deux points, Savoir ès rêves progresse d'un. Cette compétence augmente également avec l'expérience.

Le temps

- Le temps s'écoule étrangement dans les Contrées du Rêve. Beaucoup de semaines, de mois voire d'années semblent avoir passé entre deux visites dans ce monde onirique. Aucune conversion fixe entre le temps du monde des songes et de l'éveil n'existe.

- Rien ne saurait mesurer le temps dans les Contrées du Rêve.

- Une nuit peut ainsi suffire à un très long séjour dans les Contrées. Le vieillissement d'un investigateur disparaîtra à son réveil.

- En principe, une heure de sommeil terrestre équivaut à une semaine dans les Contrées du Rêve.

- Les sabliers sont truqués dans les Contrées du Rêve.

- Comme la distance, le temps est irrégulier et élastique.

- Dans la ville de Céléphaïs, le temps est aboli. Derrière ses portes de bronze, les êtres et les choses sont immortels.

- Un investigateur qui pénètre physiquement dans les Contrées constate souvent que, pour chaque semaine passée, une heure s'écoule dans le Monde de l'Éveil.

- Pour les investigateurs pénétrant physiquement dans les Contrées du Rêve, l'écoulement du temps est identique à celui du Monde de l'Éveil avec les effets ordinaires du vieillissement.



L'équipement

- La technologie des Contrées du Rêve diffère de celle de la Terre.

- Aucun objet n'apparaît dans les Contrées du Rêve si sa réalité n'a pas été fixée dans le Monde de l'Éveil pendant 500 ans.
  On ne retrouve donc pas de mitrailleuse, de chemins de fer, etc. Les armes communes sont les arcs et autres cimeterres et la plupart des transports se font par navires à voiles ou caravanes.

- Les investigateurs arrivent nus dans la Caverne de la Flamme (*p.21 Les clés pour explorer ce lointain royaume chimérique*) et y reçoivent vêtements et équipement (poignard, trois miches de pain, une outre d'eau, écheveau de manne filée).

Les habits d'un investigateur pénétrant physiquement dans les Contrées du Rêve restent inchangés, mais son équipement s'altère s'il n'a pas été fixé dans la réalité pendant 500 ans.

L'équipement d'un investigateur entré physiquement dans les Contrées du Rêve ne retrouve pas sa forme initiale à son retour sur Terre.

Les rêves dans les rêves

Les investigateurs peuvent retourner dans les Contrées du Rêve s'ils s'endorment dans le monde des songes. Leurs corps restent endormis une nuit pendant qu'ils voyagent en d'autres lieux dans les Contrées du Rêve. Ils risquent même d'y rencontrer leurs propres corps endormis.

Blessures

- Les règles habituelles concernant les points de vie restent applicables.

- Dans les Contrées du Rêve, le temps de récupération des points de vie est identique à celui fixé sur Terre.

- La compétence Rêver permet de récupérer des points de vie en échange de points de magie. Il faut alors dépenser 1D3 points de magie pour récupérer 1 point de vie.

- Le corps réel de l'investigateur n'est pas affecté par les pertes de points de vie pendant son sommeil. Les blessures disparaissent à son réveil.

Décès

- Si un rêveur meurt dans les Contrées du Rêve, il subit un ***effet cauchemardesque*** et se réveille brusquement sur Terre. Il perd 1D10 points de Santé mentale et la capacité de rêver à nouveau. Il sera en état de choc psychologique lorsqu'il se réveillera et le Gardien pourra alors décréter qu'il lui sera désormais impossible de s'aventurer à nouveau dans l'univers onirique.

- Un investigateur qui meurt s'il est physiquement présent dans les Contrées ne reviendra jamais sur Terre.

- Un investigateur mourant sur Terre peut fuir sa mort dans les Contrées du Rêve sur une réussite ordinaire de Rêver (*P.21 Les clés pour explorer ce lointain royaume chimérique*).

La Santé mentale

- Un investigateur regagne des points de Santé mentale dans les Contrées du Rêve selon les règles de *L'Appel de Cthulhu V7*. Les causes des pertes de points de SAN sont identiques à celles du Monde de l'Éveil, mais pas leurs effets. Si un investigateur perd plus de cinq points lors d'une seule rencontre et rate un test d'Intelligence, il sera alors victime d'un ***effet cauchemardesque***.

- Un investigateur perdant ses derniers points de SAN se transforme de manière permanente en l'horreur la plus appropriée qu'il a pu côtoyer pendant son séjour. La dépouille terrestre de celui-ci sombre à jamais dans la folie.

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

LE JEU DE RÔLE D'ÉPOUVANTE DANS L'UNIVERS D'H.P. LOVECRAFT



Antique Médiéval Victorien Années 20 Moderne Futuriste







Livret de campagne

« Pourtant, certains d'entre nous se réveillent la nuit la tête emplie de songes étranges, faits de collines et de jardins enchantés, de fontaines qui chantent sous le soleil, de plaines qui s'étendent vers des cités endormies toutes de bronze et de pierre, de mystérieuses compagnies de héros qui voyagent sur de blancs destriers caparaçonnés au cœur de forêts impénétrables. Alors, nous redécouvrons ce monde merveilleux qui s'offrait à nous avant l'âge de la raison et de l'insatisfaction. »

H. P. Lovecraft - *Celephaïs*

Le livret de campagne est une aide de jeu individuelle pour jouer dans l'univers des Contrées du Rêve. Il permet à chaque investigateur de consigner le déroulé de ses aventures et d'accéder aux informations indispensables à tout rêveur pour parcourir ces contrées.

Contenu :

- 1 feuille de personnage spécifique aux Contrées du Rêve pour jouer à *L'Appel de Cthulhu* 7e édition,
- 11 pages de plans et d'informations générales,
- 20 pages pour prendre des notes sur les personnages rencontrés, les lieux visités et les faits étranges observés.

Ce livret de campagne est utilisable avec l'ensemble des ouvrages se référant aux Contrées du Rêve : *Les Contrées du Rêve, Kingsport, la cité des brumes, Le Sens de l'escamoteur, La Pierre onirique* et *Murmures par-delà les songes*.
Ces ouvrages pour le jeu de rôle **L'Appel de Cthulhu** sont édités par Sans-Détour.



